



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT Vol. 14 No.1*, 65-78.
- Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *the international journal of computer game research*.
- Broto, G. S. (2014, 02-18). *Kominfo*. Retrieved from [kominfo.go.id: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17pi+kominfo22014+tentang+riset+kominfo+dan+unicef+mengenai+perilaku+anak+dan+remaja+dalam+menggunakan+internet+0/siaran\\_pers](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17pi+kominfo22014+tentang+riset+kominfo+dan+unicef+mengenai+perilaku+anak+dan+remaja+dalam+menggunakan+internet+0/siaran_pers)
- Busran, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Teknoif Institut Teknologi Padang*, 62.
- Chavhan, A. (2015, 06-19). *What is black box testing?* Retrieved from Software Testing and ISTQB: <http://www.softwaretestingandistqb.com/what-is-black-box-testing/>
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Tegarden, D. (2015). *SYSTEMS ANALYSIS & DESIGN : An Object-Oriented Approach with UML*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dhieni, N., Hartati, S., & Wulan, S. (2019, 04). Evaluation of Content Curriculum in Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13, 72-85. Retrieved 07 2019, from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud>
- Hermoyo, R. P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa. *Jurnal Pedagogi*, 1-21. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/21>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK) Vol. 5, No. 1*, 77-86.
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 4, No 2*, 167-184.
- Putra, A. A. (2012). *Buku Praktis Belajar Pemrograman Android*. Lubuk Linggau.

- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma STT Garut Vol. 13 No. 1*, 184-190.
- Rahman, U. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 46-57.
- Rifai, W. A. (2015). Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android.
- Satria, T., Rochim, A. F., & Windasari, I. P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran “Fruvenimal” Berbasis HTML5. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer vol. 3, no. 4*, 421-425.
- Scirra. (2019, April). *Scirra*. Retrieved from Scirra.com: <https://www.scirra.com/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surya, K. P. (2017). Perancangan dan Pembuatan Game Raccoon Run dengan Menggunakan Construct 2.
- Suthar, S. (2015, 02 23). *Functional Testing – How to make Application Reliable*. Retrieved from <http://www.appperfect.com: http://www.appperfect.com/blog/functional-testing/>
- Suwarno. (2017, 12 31). *Game Edukasi*. Retrieved from PGSD Binus: <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>
- Widiyanto, A., & Nuryanto. (2015). Android Sebagai Alat Kendali Jarak Jauh Menggunakan Arduino. *Laporan Akhir Penelitian Dosen*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A